

特集

授業に
ゲームを

これまでは、「授業にゲームを取り込む」というと、「そんなことでは学力がつかない」という批判が必ず出てきました。しかし、本当にそうでしょうか。ゲームは、「ゴール、ルール、フィードバックシステム、自発的な参加」という4つの要素で特徴づけられます。お気づきだと思いますが、この4つは授業でも必ず求められるものです。授業とゲームの違いがあるとすれば、今までの授業は「自発的な参加」ではなく「強制的な参加」が主であったことぐらいでしょう。

学生の主体的な学びを重視するのであれば、ゲームの考え方を授業に応用するのが近道です。ですから、まずは授業のなかでゲーム性の活かせる部分に取り入れていくことから始めてはいかががでしょう。学生の学びの活発化は、きっと他の部分にも良い影響を与えるはずです。

今回は、教育とゲームの関係を整理したうえで、授業へのさまざまなゲームの取り入れ方をご紹介します。ゲームを取り入れることで、「こうでなくてはならない」という考えから自らを解放し、学生だけでなく教員自身も「自発的に」取り組める看護の授業の工夫にチャレンジしてみてください。